

SCENARIO

It may have been ten years, but the oppression and devastation continues. The alien forces that laid waste to our once beautiful world have all but decimated our civilization.

Now, for the first time in so many years comes our chance for glory again. The Bionic Commandos. This elite fighting force is each equipped with a bionic arm with which they can climb and swing from platform to platform by extending their arm and grabbing any suitable object above them. The arm is also useful for catching provisions and extra weapons parachuted into the combat zone. As a weapon the bionic arm delivers an awesome blow to any enemy soldiers he may come to grips with. After battling his way through the alien base complex, the commando must destroy the launch computer, thus preventing the aliens from using their doomsday weapon.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK
Type LOAD"*",8,1 and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE:
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM +3 DISK
Turn on the computer, insert disk and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. There are two recorded versions on your cassette. On one side is the colour version and the other side the monochrome version.

AMSTRAD CPC DISK
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically.

ATARI ST DISK
Insert disk A, turn on computer and game will load automatically. Follow on screen prompts.

CBM AMIGA
Insert disk A into drive A and follow on screen prompts.

IBM PC and COMPATIBLES DISK
Boot in D.O.S. At A> insert game disk and type **'BIONIC'** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Spectrum 48K users note that, once the game has loaded turn the cassette over and rewind to the beginning of side two. Press **PAUSE** after each level has loaded. If you wish to re-play once the game has finished, rewind tape side 2 and press **PLAY**.

Commodore cassette users note that, once the game has loaded turn the cassette over and rewind to the beginning of side two. Press **PLAY** and then leave depressed as when you have completed one level, the next will then load automatically. If you wish to replay once the game has finished, rewind to the beginning of Side 2 and then press **PLAY**.

Amstrad cassette users note that, once the game has loaded on either side depending on whether you are playing the monochrome or colour version, reset the tape counter to zero. Keep **PLAY** key depressed as when you have completed the level, the next will then load automatically. If you wish to replay once the game has finished, rewind cassette to zero on your tape counter and press **PLAY**.

JOYSTICK COMMANDS

Without fire button depressed:
Joystick Left – Walk Left
Joystick Right – Walk Right
Joystick Back – Crouch
Joystick Forward – No effect
To attach your Bionic arm press **FIRE**.

With fire button depressed:
Joystick Left – Fire Left
Joystick Right – Fire Right
Joystick Back – Crouch and fire in direction facing
Joystick Forward – Extend bionic arm

With bionic arm attached:
Joystick Left – Swing Left
Joystick Right – Swing Right
Joystick Back – Detach bionic arm
Joystick Forward – Climb up bionic arm

KEYBOARD COMMANDS

Atari ST/Amiga
F1 – Pause
F10 – Reset
Joystick or mouse recommended.

Spectrum
Keyboard commands are user definable.

Amstrad CPC
ESC – Pause
Press **ESC** twice to reset. Keyboard commands are user definable.

Commodore 64/128
C (Commodore key) – Pause
Q – Quit
Joystick control recommended.

GAME PLAY

Your bionic commando is equipped not only with a bionic arm, but also with a standard double shot gun. As the game proceeds, extra weaponry will be parachuted to you. These include:

A rapid fire gun
Grenade launcher
A plasma bolt blaster
A bionic arm turbo charger may also be dropped for extra speed.

LEVEL 1

The Dying Forest:
This is the only accessible route to the alien base complex. However, the aliens know that too! As you approach the complex, alien guards armed with rifles and grenades will bar your way. Use your bionic arm to climb the trees, but beware, the larger soldiers are equipped with a rope and grappling hook with which they can climb trees and chase you. Also the trees are inhabited by, in the lower branches a species of killer bees and on the higher branches lurk vicious flying creatures. These must either be destroyed or avoided at all costs.

LEVEL 2

The Castle:
Once through the forest, your next task is to neutralise the castle under which lies the enemy base complex. Battle your way across the drawbridge doing your best to blast or avoid cannons and gun turrets that spew out wave after wave of deadly shells and missiles. Electric wires that stretch across your path must be destroyed, as touching them is instant electrocution. If that wasn't bad enough, once across the drawbridge, to reach the top of the castle, you must destroy the explosive ladened kamikaze soldiers who will do their best to blow you up, while above you the aliens have placed their toughest soldiers that will try to squash you flat by hurling large objects from above as you pass by.

LEVEL 3

Infiltration:
Gaining access to the underground complex will be no easy feat. With their first two lines of defence destroyed the aliens have sealed off the complex to all but the most frenzied attack. However, there is one slim chance of entry, the sewer system. Infested by lethal creatures, little of which is known, fight your way through blasting not only the creatures, but also massive robots which even though only partly operational, are still extremely dangerous. To add to the battle, evil machines bounce towards you which if hit, catapult its driver clear allowing him to fight on.

LEVEL 4

The Control Room
Now inside you must reach the missile with all possible haste. To reach it you must pass through the control room. However, your entry is blocked by a set of immovable doors. These are easily dealt with by blasting the locking mechanism. As you battle to reach the top of the room, blast the soldiers that bar your way, destroy the helicopters that buzz around above you dropping bombs, while avoiding the indestructible stomp machines that will flatten you if they have the chance.

LEVEL 5

The Silo:
The final and most difficult level of Bionic Commando. Smash through the remaining defences that have a few lethal surprises in store. Once at the top of the silo, destroy the alien launch computer, thus stopping the launch of the doomsday missile completing your mission .... possibly!

Manufactured and distributed under licence by GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.



SCHAUPLATZ UND ORT DER HANDLUNG

Es sind vielleicht schon zehn Jahre her, aber die Unterdrückung und die Zerstörung dauert weiterhin an. Die außerirdischen Mächte haben unsere einst schöne Welt verwüstet und unsere Zivilisation zerstört.

Jetzt, zum ersten mal nach vielen Jahren, erhalten wir wieder die Gelegenheit, Ruhm und Ehre wieder herzustellen und zwar mit den Bionic Commandos (die Übermenschlichen Kommandoeinheiten). Diese Elitekampftruppe ist mit einem "Bionic Arm" (Arm mit übermenschlichen Kräften) ausgestattet, mit dem sie klettern können und sich von Plattform zu Plattform schwingen können. Sie tun das, indem sie diesen Arm ausfahren und nach allem greifen, das ihnen gelegen kommt. Der Arm ist auch nützlich, um sich Verpflegung und zusätzliche Waffen, die mit Fallschirmen in der Kampfzone abgeworfen werden, zu ergattern. Als Waffe kann der Arm jedem feindlichen Soldaten, wenn er einem habhaft wird, einen verheerenden Schlag versetzen. Nachdem sich das Kommando durch den Komplex des Hauptquartiers der Aliens gekämpft hat, muß es den Abschußcomputer zerstören und damit verhindern, daß die Außerirdischen ihre Untergangswaffe einsetzen.

LADEBESCHREIBUNG

CBM 64/128 KASSETTE:
Drücken Sie die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam. Drücken Sie die **PLAY**-Taste auf Ihrem Kassettenrekorder.

CBM 64/128 DISKETTE:
Tippen Sie LOAD"*",8,1 ein und drücken Sie **RETURN**. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

SPECTRUM 48/128K KASSETTE:
Tippen Sie **LOAD""** und drücken Sie **ENTER**. Drücken Sie die **PLAY**-Taste auf Ihrem Kassettenrekorder.

SPECTRUM +3 DISKETTE:
Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die Diskette in das Laufwerk und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC KASSETTE:
Drücken Sie die **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste gemeinsam. Drücken Sie die **PLAY**-Taste auf Ihrem Kassettenrekorder. Auf Ihrer Kassette befinden sich zwei Versionen. Auf der einen Seite ist die Farbversion und auf der anderen die Monochromversion.

SCHNEIDER CPC DISKETTE:
Tippen Sie **RUN"DISK** ein und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

ATARI ST DISKETTE
Legen Sie Diskette **A** ins Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und das Spiel lädt automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CBM AMIGA
Legen Sie Diskette **A** ins Laufwerk und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

IBM PC UND KOMPATIBLE
Booten Sie den Computer mit **DOS**, Beim **'A>'**-Zeichen legen Sie die Diskette mit dem Spiel in das Laufwerk, tippen **BIONIC** ein und drücken **ENTER**. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch.

Benutzer des Spectrum 48K sollten beachten, daß Sie die Kassette umdrehen müssen, wenn das Spiel geladen ist und zum Anfang der Seite 2 zurückspulen müssen. Drücken Sie **PAUSE**, wenn der jeweilige Spielabschnitt geladen ist. Wenn Sie das Spiel zu Ende ist und Sie es wiederholen wollen, dann müssen Sie nur die Seite 2 zurückspulen und die **PLAY**-Taste drücken.

CBM Kassette Benutzer sollten beachten, daß Sie die Kassette umdrehen müssen, wenn das Spiel geladen ist und zum Anfang der Seite 2, zurückspulen müssen. Drücken Sie **PLAY** und lassen Sie die **PLAY**-Taste gedrückt, sodaß, wenn ein Spielabschnitt geladen ist, sich der nächste automatisch lädt. Wenn Sie das Spiel wiederholen wollen, dann müssen Sie das Band auf Null des Zählwerks zurückspulen und wieder die **PLAY**-Taste drücken.

Schneider Kassette Benutzer müssen ihr Bandzählwerk wieder auf Null stellen, wenn das Spiel einmal geladen ist, gleichgültig ob es die Farb- oder Monochromversion ist. Lassen Sie die **PLAY**-Taste gedrückt, sodaß, wenn ein Spielabschnitt geladen ist, sich der nächste automatisch lädt. Wenn Sie das Spiel wiederholen wollen, dann müssen Sie das Band auf Null des Zählwerks zurückspulen und wieder die **PLAY**-Taste drücken.

JOYSTICK BEFEHLE

Ohne das Drücken der FIRE-Taste
Joystick **LINKS** – nach links gehen
Joystick **RECHTS** – nach rechts gehen
Joystick **ZURÜCK** – in die Hocke gehen
Joystick **NACH VORNE** – kein Effekt
Zum Anlegen des BIONIC ARM drücken Sie die **FIRE**-Taste.

Mit Drücken der FIRE-Taste
Joystick **LINKS** – nach links schießen
Joystick **RECHTS** – nach rechts schießen
Joystick **ZURÜCK** – in die Hocke gehen und in Blickrichtung schießen
Joystick **HOCH** – den BIONIC ARM ausfahren

Wenn der BIONIC ARM angelegt ist
Joystick **LINKS** – nach links schwenken
Joystick **RECHTS** – nach rechts schwenken
Joystick **ZURÜCK** – mit dem BIONIC ARM greifen
Joystick **VOR** – mit dem BIONIC ARM klettern.

TASTENBEFEHLE

Atari ST/Amiga – **F1** – Pause **F10** – neu starten. Ein Joystick oder eine Maus ist empfehlenswert.

Spectrum – die Tastenbefehle können vom Benutzer definiert werden.

Schneider CPC – **ESC** – Pause. Zweimal die **ESC**-Taste drücken, um neu zu starten. Die Tastenbefehle können vom Benutzer selbst definiert werden.

Commodore 64/128 – **C** (Commodore Taste) – Pause, **Q** – Abbrechen, Joystick wird empfohlen.

DER SPIELVERLAUF

Ihr Bionic Kommando ist nicht nur mit einem Bionic Arm ausgestattet, sondern auch mit einem doppelläufigen Schrotgewehr. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie per Nachschub mit Fallschirmen weitere Waffen. Als da sind:
Ein Schnellfeuergewehr
Ein Granatenwerfer
Eine Plasmawaffe
Ein Turbolader für den 'bionischen Arm' kann ebenfalls per Fallschirm abgeworfen werden und verhilft Ihnen zu zusätzlicher Schnelligkeit.

SPIELPHASE 1

Der sterbende Wald:
Das ist der einzig begehbare Weg zur Basis der Aliens, aber das wissen die Außerirdischen natürlich ebenfalls. Wenn Sie auf den Komplex zugehen, werden Ihnen die Wachen der Aliens, bewaffnet mit Gewehren und Granaten, den Weg versperren. Benutzen Sie den Bionic Arm, um auf einen Baum zu klettern. Aber Vorsicht: die größeren Soldaten sind mit einem Seil und mit Kletterhaken ausgerüstet, mit denen sie ebenfalls klettern können und Sie verfolgen können. In den unteren Ästen der Bäume halten sich auch Killerbienen auf und weiter oben warten auf Sie teuflische Flugwesen. Die müssen entweder zerstört werden oder Sie müssen Ihnen unter allen Umständen aus dem Weg gehen.

SPIELPHASE 2:

Das Schloß:
Wenn Sie es durch den Wald geschafft haben, dann ist Ihre nächste Aufgabe, das Schloß zu neutralisieren. Denn unter dem Schloß befindet sich der Komplex des Hauptquartiers der Aliens. Kämpfen Sie sich durch über die Zugbrücke und weichen Sie so gut Sie können Kanonen- und Schießtürme aus, die eine Welle nach der anderen mit tödlichen Granaten und Geschosse ausspucken. Elektrischen Drähte sind über Ihren Weg gespannt und sie müssen zerstört werden. Bei Berühren geben sie tödliche Stromschläge ab. Wenn das noch nicht schlimm genug ist – wenn sie einmal über der Zugbrücke sind, dann müssen Sie die mit Sprengstoff beladenen Kamikazesoldaten zerstören, um den Gipfel des Schlosses zu erreichen. Sie werden alles tun, Sie aufzuhalten. Weiter oben haben die Aliens ihre besten Soldaten plaziert. Mit großen Gegenständen, die sie herabrollen lassen, werden sie versuchen, Sie platt zu drücken.

SPIELPHASE 3:

Infiltration:
Es wird nicht leicht sein, einen Zugang zu dem unterirdischen Komplex zu erhalten. Jetzt wo die ersten beiden Verteidigungslinien zerstört sind, haben die Aliens ihren Komplex abgeriegelt. Da kommt nichts mehr durch, außer man wagt einen wahnsinniger Angriff. Es gibt auch noch eine geringe Chance durchzukommen – das Abwassersystem. Das wiederum ist voller tödlicher Kreaturen. Kämpfen Sie sich durch und zerstören Sie nicht nur die schrecklichen Kreaturen, sondern auch die riesigen Roboter, die, wenn auch nur teilweise einsatzfähig, immer noch extrem gefährlich sein können. Hinzu kommen noch tödliche Maschinen die Sie anspringen werden. Wenn Sie sie mit einem Schuß treffen, dann schleudern sie ihren Fahrer heraus, der dann gegen Sie weiterkämpfen wird.

SPIELPHASE 4:

Der Kommandostand:
Wenn Sie schließlich drin sind, dann müssen Sie schnellstens die Rakete erreichen. Dazu müssen Sie durch den Kommandostand, aber Ihr Weg ist versperrt durch eine Reihe unverrückbarer Türen. Damit haben Sie leichtes Spiel, wenn Sie den Riegelmechanismus wegschießen. Damit Sie beim Kampf ganz nach oben in den Kommandostand zu kommen, müssen Sie die Soldaten aus dem Weg räumen, die Ihnen den Weg versperren. Sie müssen auch die Hubschrauber zerstören, die über Ihnen kreisen und Bomben abwerfen. Aber gleichzeitig müssen Sie dem unzerstörbaren Stampfer ausweichen, mit dem man Sie platt drücken will, falls man ihnen die Gelegenheit gibt.

SPIELPHASE 5

Das Silo:
Die letzte und schwierigste Spielphase von Bionic Commando. Jetzt brechen Sie durch die letzten Verteidigungslinien aber sie haben noch ein paar tödliche Überraschungen auf Lager. Wenn Sie oben auf dem Solo sind, dann müssen Sie den Abschußcomputer der Aliens zerstören. Das verhindert den Abschuß der der Untergangsrakete und beendet gleichzeitig Ihre Mission.... vielleicht.

Hergestellt und vertrieben unter Lizenz von GO! Media Holdings Ltd., ein Unternehmensbereich der U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefon: 021 356 3388.



SCENARIO

Saranno passati dieci anni, ma l'oppressione e la devastazione continuano. Le forze aliene che hanno distrutto il nostro mondo hanno quasi decimato la nostra civiltà.

Adesso, per la prima volta in molti anni, abbiamo la possibilità di rivendicare la nostra gloria. I Commando Bionici. Ciascuno dei componenti di questo reparto speciale di truppe d'assalto d'elite è dotato di un braccio bionico con il quale può arrampicarsi e dondolarsi da piattaforma a piattaforma allungando il braccio per afferrare oggetti utili che stanno sopra.

Il braccio è anche utile per prendere al volo rifornimenti e armi che vengono lanciati nella zona di combattimento. Come arma, il braccio bionico dà colpi tremendi a qualsiasi soldato nemico con cui si scontra. Dopo essersi fatti strada lottando attraverso il complesso base degli alieni, il commando deve distruggere il computer di lancio, così impedendo agli alieni di utilizzare la loro arma finimondo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA
Premere i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** insieme. Premere **PLAY** sul registratore.

CBM 64/128 DISCHETTO
Battere **LOAD**"*",8,1 e premere **RETURN**. Caricamento ed esecuzione del gioco si effettueranno automaticamente.

SPECTRUM 48/128K CASSETTA
Battere **LOAD**"" e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore.

SPECTRUM +3 DISCHETTO
Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **ENTER**. Caricamento ed esecuzione si effettueranno automaticamente.

AMSTRAD CPC CASSETTA
Premere i tasti **CTRL** e **SMALL ENTER** insieme. Premere **PLAY** sul registratore. Ci sono due versioni registrate sulla tua cassetta. Su un lato c'è la versione a colori mentre sull'altro lato troverai la versione monocromatica.

AMSTRAD CPC DISCHETTO
Battere **RUN"DISK** e premere **ENTER**. Caricamento ed esecuzione del gioco si effettueranno automaticamente.

ATARI ST DISCHETTO
Inserire dischetto A, accendere il computer e il gioco si caricherà automaticamente. Seguire istruzioni sullo schermo.

CBM AMIGA
Inserire dischetto A nel drive e seguire istruzioni sullo schermo.

IBM PC E COMPATIBILI DISCHETTO
Porsi in D.O.S. Inserire dischetto gioco, battere **'BIONIC'** e premere **ENTER**. Caricamento ed esecuzione del gioco si effettueranno automaticamente.

Nota per utenti dello Spectrum 48K: Appena il gioco è stato caricato girare la cassette e riportare all'inizio del secondo lato. Premere **PAUSE** dopo il caricamento di ogni livello. Se si vuole giocare di nuovo una volta finito il gioco, riportare il secondo lato all'inizio e premere **PLAY**.

Nota per utenti del Commodore Cassetta: Appena il gioco è stato caricato, girare la cassette e riportare all'inizio del secondo lato. Premere **PLAY** e lasciare premuto perché quando un livello è stato completato il prossimo seguirà automaticamente. Se si vuole giocare di nuovo una volta finito il gioco, riportare all'inizio del secondo lato e premere **PLAY**.

Nota per utenti dell'Amstrad Cassetta: Appena il gioco è stato caricato da uno dei lati, a seconda se si sta usando la versione monocromatica o a colori, azzerare il contatore del nastro. Continuare a tenere premuto il tasto **PLAY** perché appena è stato completato un livello il prossimo seguirà automaticamente. Se si vuole giocare di nuovo una volta finito il gioco, riportare la cassetta all'inizio (zero sul contatore) e premere **PLAY**.

COMANDI DEL JOYSTICK

Senza premere FUOCO:
Joystick a Sinistra – Vai a sinistra
Joystick a Destra – Vai a destra
Joystick Indietro – Accovacciato
Joystick In Avanti – Nessun effetto
Premendo FUOCO:
Joystick a Sinistra – Fuoco a sinistra
Joystick a Destra – Fuoco a destra
Joystick Indietro – Da accovacciato spari diritto
Joystick Su – Allungare braccio bionico
Con braccio bionico collegato:
Joystick a Sinistra – Dondolare a sinistra
Joystick a Destra – Dondolare a destra
Joystick Indietro – Staccare braccio bionico
Joystick In Avanti – Arrampicarsi con braccio bionico

COMANDI DI TASTIERA

Atari ST/Amiga
F1 – Pause
F10 – Reset
Sono consigliati il Joystick o il Mouse.
Spectrum
Comandi di tastiera sono ridefinibili dall'utente.
Amstrad CPC
ESC – Pause
Premere **ESC** due volte per reset. Comandi di tastiera sono ridefinibili dall'utente.
Commodore 64/128
C – (Commodore Tasto) – Pause
Q – Quit
È consigliato l'uso del Joystick.

MODALITÀ DI GIOCO

Il tuo commando bionico è munito non solo di un braccio bionico, ma anche di un fucile a doppietta. Col procedere del gioco altre armi ti saranno paracadutate, tra le quali:
Un fucile a fuoco rapido
Lancia granate
Un cannone a plasma
Per maggiori velocità si potrá lanciare dal braccio bionico una bomba turbo.

LIVELLO 1

La Foresta Morente:
Questa è l'unica via accessibile per arrivare al complesso base degli alieni. Però, questo lo sanno anche gli alieni! Quando ti avvicini al complesso, guardie aliene armate di fucili e granate ti sbarreranno la strada. Usa il tuo braccio bionico per arrampicarti sugli alberi, ma attenzione, le guardie più grosse sono munite di corde e grappino con i quali possono arrampicarsi sugli alberi e darti la caccia. Nota anche che negli alberi vivono delle api assassine nei rami inferiori, e nei rami superiori si celano perfide creature volanti. Queste devono essere o distrutte o evitate a ogni costo.

LIVELLO 2

Il Castello:
Appena attraversata la foresta il tuo prossimo compito è di neutralizzare il castello sotto il quale si trova il complesso base nemico. Fatti strada lottando sul ponte levatoio cercando di far saltare in aria o di evitare i cannoni e le torrette che sputano ondata su ondata di proiettili mortali e di missili. Fili elettrici che intralciano il tuo cammino devono essere distrutti. Toccarli significherebbe essere fulminati immediatamente. Se questo non ti bastasse, una volta passato il ponte levatoio, per raggiungere il punto più alto del castello devi distruggere i soldati kamikaze che sono carichi di esplosivi e che cercheranno di farti saltare in aria, mentre sopra di te gli alieni hanno messo i loro soldati più robusti che cercheranno di spiaccicarti contro il suolo tirandoti addosso oggetti enormi mentre passi.

LIVELLO 3

Infiltrazione:
Accedere al complesso sotterraneo non sarà un gioco da bambini. Con le prime due linee di difesa espugnate, gli alieni hanno isolato il complesso – contro tutto tranne un assalto ferocissimo. Comunque c'è una possibilità minima di entrare, tramite le fogne, infestate da creature micidiali, delle quali si sa molto poco. Apriti la strada facendo saltare non solo queste creature, ma anche robot giganteschi che, benché siano solo parzialmente funzionanti, sono sempre estremamente pericolosi. E per complicare la battaglia, macchine diaboliche ti rimbalzano contro, e se ti colpiscono, catapultano fuori il guidatore per continuare il combattimento.

LIVELLO 4

La sala di controllo:
Adesso che sei all'interno devi affrettarti a raggiungere il missile. Per raggiungerlo devi passare per la sala di controllo, ma l'entrata è bloccata da porte inamovibili. Queste sono facilmente sistemate facendo saltare il meccanismo della serratura. Mentre lotti per raggiungere l'estremità della sala, fa saltare in aria i soldati che ti sbarrano la strada, distruggi gli elicotteri che ronzano sopra di te facendo cadere bombe, il tutto fatto evitando il piedone indistruttibile che ti spiaccicherà se gliene lasci l'opportunità.

LIVELLO 5

Il Silo:
Il livello finale ed il più difficile di Bionic Commando. Sfonda le difese rimanenti che hanno un paio di sorprese micidiali in riserva. Appena raggiunta la cima del silo distruggi il computer di lancio degli alieni, così impedendo il lancio del missile finimondo e portando a termine la tua missione ...... forse.

Prodotto e distribuito sotto licenza da GO! Media Holdings Ltd., una Divisione di U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.



LE SCENARIO

Même si cela s'est passé il y a dix ans, l'oppression et la dévastation continuent. Les forces extra-terrestres qui ont saccagé notre beau monde ont failli décimer notre civilisation.

A présent et pour la première fois depuis tant d'années, notre chance de recouvrer la gloire est arrivée: les Commandos Bioniques. Chaque membre de cette force de combat d'élite est équipé d'un bras bionique qui, en se tendant et en s'agrippant à tout objet se trouvant au-dessus de lui, permet à ce membre de grimper et de se balancer de plateforme en plateforme. Le bras sert également à attraper les provisions et les armes supplémentaires parachutées dans la zone de combat. Comme arme, le bras bionique peut assener des coups terrifiants à tout soldat ennemi qu'il rencontre. Après avoir bataillé son chemin à travers le complexe qui sert de base aux extra-terrestres, le commando doit détruire l'ordinateur de lancement, empêchant ainsi les extra-terrestres d'utiliser leur arme funeste.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

CBM 64/128 DISQUETTE
Tapez **LOAD**"*",8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE
Tapez **LOAD**"" et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM +3 DISQUETTE
Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Il y a deux versions enregistrées sur votre cassette: sur une face se trouve la version en couleur et sur l'autre, la version monochrome.

AMSTRAD CPC DISQUETTE
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST DISQUETTE
Introduisez le disque **A**, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera automatiquement. Suivez les incitations sur écran.

CBM AMIGA
Introduisez le disque **A** dans le lecteur et suivez les incitations sur écran.

IBM PC ET COMPATIBLES DISQUETTE
Lancez D.O.S.. A l'incitation **'A>'**, introduisez le disque de jeu, tapez **'BIONIC'** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Note aux utilisateurs de Spectrum 48K: Une fois le jeu chargé, retournez la cassette et réembobinez-la jusqu'au début de la face deux. Appuyez sur **PAUSE** après le chargement de chaque niveau. Si vous voulez rejouer une fois le jeu terminé, réembobinez la face deux et appuyez sur **PLAY**.

Note aux utilisateurs de Commodore Cassette: Une fois le jeu chargé, retournez la cassette et réembobinez-la jusqu'au début de la face deux. Appuyez sur **PLAY** et tenez cette touche enfoncée car une fois que vous avez terminé un niveau, le suivant se chargera automatiquement. Si vous voulez rejouer une fois le jeu terminé, réembobinez la face deux et appuyez sur **PLAY**.

Note aux utilisateurs d'Amstrad Cassette: Une fois le jeu chargé sur l'une des deux faces selon que vous voulez jouer la version couleur ou monochrome, ramenez le compteur à zéro. Tenez la touche **PLAY** enfoncée car une fois que vous avez terminé un niveau, le suivant se chargera automatiquement. Si vous voulez rejouer une fois le jeu terminé, réembobinez la face deux jusqu'à zéro sur votre compteur et appuyez sur **PLAY**.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Sans que le bouton FEU ne soit enfoncé:
Manche à balai à **GAUCHE** – Marchez à gauche
Manche à balai à **DROITE** – Marchez à droite
Manche à balai en **ARRIERE** – Accroupissez-vous
Manche à balai en **AVANT** – Aucun effet
Pour attacher votre bras bionique, appuyez sur **FEU**.

Avec le bouton FEU enfoncé:
Manche à balai à **GAUCHE** – Feu à gauche
Manche à balai à **DROITE** – Feu à droite
Manche à balai en **ARRIERE** – Accroupissez-vous et feu dans la direction à laquelle vous faites face.
Manche à balai en **HAUT** – Tendez le bras bionique

Avec les bras bionique:
Manche à balai à **GAUCHE** – Balancez à gauche
Manche à balai à **DROITE** – Balancez à droite
Manche à balai en **ARRIERE** – Enlevez le bras bionique
Manche à balai en **AVANT** – Grimpez le bras bionique

COMMANDES DE CLAVIER

Atari ST, Amiga: F1 – Pause, **F10** – Réinitialisation. Manche à balai ou souris recommandés.
Spectrum: Les commandes de clavier sont définissables par l'utilisateur.
Amstrad CPC: ESC – Pause. Appuyez sur **ESC** deux fois pour remettre à l'état initial. Les commandes de clavier sont définissables par l'utilisateur.
Commodore 64/128: C (Touche Commodore) – Pause, **Q** – Quittez.
Le contrôle par manche à balai est recommandé.

LE JEU

Votre commando bionique est équipé non seulement d'un bras bionique mais aussi d'un fusil de chasse double standard. A mesure que le jeu progresse, un armement supplémentaire vous sera parachuté. Celui-ci comprend:
Un fusil à tir rapide
Un lance-grenade
Un destructeur de plasma à culasse mobile
Un chargeur turbo de bras bionique peut aussi être lâché pour fournir d'avantage de vitesse.

NIVEAU 1

La Forêt Mourante
C'est le seul chemin qui donne accès au complexe de la base des extra-terrestres. Cependant, ces derniers le savent aussi! Quand vous vous approchez du complexe, les gardes extra-terrestres armés de fusils et de grenades vous barreront la route. Grimpez sur les arbres à l'aide de votre bras bionique, mais faites attention: les soldats les plus grands sont équipés d'une corde et d'un crochet avec lesquels ils peuvent grimper les arbres et vous pourchasser. De plus, les arbres sont habités par une espèce d'abeilles géantes dans les branches inférieures et par des créatures volantes vicieuses dans les branches du haut. Elles doivent être soit détruites soit évitées à tout prix.

NIVEAU 2

Le Chateau
Une fois hors de la forêt, votre tâche suivante est neutraliser le chateau sous lequel se trouve le complexe de la base ennemie. Battez-vous et frayez-vous un chemin à travers le pont-levis en faisant de votre mieux pour détruire ou éviter les canons et les tourelles à fusils qui crachent vague sur vague d'obus et de missiles. Les fils électriques qui vous barrent la route doivent être détruits car si vous les touchez, vous serez immédiatement électrocuté. Comme si tout cela n'était pas suffisant, une fois passé le pont, vous devez, pour atteindre le sommet du chateau, détruire les soldats kamikazes bourrés d'explosifs qui feront leur possible pour ralentir votre progression, pendant qu'au-dessus de vous, les extra-terrestres ont placé leurs soldats les plus durs qui essayeront de vous écraser en lançant de gros objets sur vous quand vous passez.

NIVEAU 3

Infiltration
Il ne sera pas aisé d'accéder au complexe sous-terrain. Leurs deux premières lignes de défense détruites, les extra-terrestres ont entièrement bouclé le complexe. Cependant, il y a une petite chance d'entrée: le système d'égouts. Frayez-vous un chemin à travers ce système infesté de créatures meurtrières dont on connait peu de choses. Détruisez également les énormes robots qui, bien qu'ils soient opérationnels seulement en partie, sont toujours extrêmement dangereux. Ajoutez à tout cela les machines terrifiantes qui viennent en bondissant vers vous et qui, si elles sont touchées, libèrent leurs pilotes, leur permettant ainsi de continuer à se battre.

NIVEAU 4

La Salle de Contrôle
Quand vous y êtes, vous devez rejoindre les missiles aussi rapidement que possible. Pour cela, vous devez traverser la salle de contrôle. Votre entrée est cependant bloquée par une série de portes fixes. Vous pourrez les ouvrir facilement en faisant sauter les serrures. En vous efforçant d'atteindre le sommet de la salle, vous devez détruire les soldats qui vous barrent la route, les hélicoptères qui tournoient au-dessus de votre tête en lâchant des bombes, tout en évitant les indestructibles qui vous aplatiront s'ils en ont l'occasion.

NIVEAU 5

Le Silo
Le dernier et le plus difficile des niveaux de Bionic Commando. Faites sauter les dernières défenses qui vous réservent quelques surprises meurtrières. Une fois arrivé au sommet du silo, détruisez l'ordinateur de lancement des extra-terrestres, mettant fin ainsi au lancement du missile de la mort et terminant votre mission..... peut-être.

Fabriqué et distribué sous licence par GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.